

Старкова Г.В. – аспірант
ХДАК (Харків)

МІФОЛОГІЧНИЙ ПРОСТІР У ЛУДОЛОГІЧНІЙ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ. ЕЛЕМЕНТИ МІФУ У КОМП'ЮТЕРНІЙ ГРІ

З комп'ютерами та продюкованою ними реальністю пов'язані майже всі аспекти життя сучасної людини – "від праці до дозвілля. Відповідно, деякі елементи життєвого світу людини поступово переходять на новий рівень – "у сферу кібернетичного простору. Проте тільки комп'ютерна гра дозволяє людині обирати світ, в якому вона може, "повноцінно жити", хоча б лише у віртуальності.

Ступінь поширеності віртуальних розваг досягла такого рівня, що в сучасних дослідженнях виокремлюють субкультуру геймерів (від англ. *gamer* – "гравець"), що була сформована довкола особливого способу проведення часу – "комп'ютерної гри [1, 15]. В широкому значенні, це всі, хто грає у комп'ютерні та відеоігри. Тож часто геймерів поділяють за ступенем професіоналізму (нижча ступінь – "казуали", або "нуби"; вища – "хардкорники"). "Справжніх геймерів" об'єднує те, що їх "головне" життя проходить у віртуальній реальності відеоігри. Науковці довели, що існують специфічні норми та цінності, традиції, мова та термінологія, символіка та мода, навіть особлива картина світу, що дозволяє виокремлювати гравців у субкультуру. Картина світу відрізняється в залежності від епохи, культури та багатьох інших факторів. А отже "людина, занурена у віртуальну реальність, також буде бачити світ зовсім по-своєму" [3].

Однією з несучих конструкцій світобачення є уявлення про простір. Важливе місце світоупорядної картини також є уявлення людини про себе. Комп'ютерна гра дозволяє втілити це уявлення наочно – "за допомогою персонажу або так званої "аватари" гравця. Потрапляючи у віртуальний світ комп'ютерних ігор, людина отримує нове ім'я та нове життя, але обидва з приставкою "віртуальне". Трансформуючи образ свого "Я", геймер поєднує в своїй свідомості два різних життя (віртуальне та реальне) і два різних образи (образ реальної людини і, наприклад, комп'ютерного героя)" [1, 18].

Світ гравця складається з сакрального та профанного простору, або – "в цьому випадку – "віртуального світу гри та об'єктивної реальності. Але дигітальний світ не протистоїть буденному, а виявляється, скоріш, простором для самовтілення гравця, за якихось причин не здійсненого у реальному світі. До появи відеоігор лише міф надавав людині можливість одночасно знаходитися у двох місцях [4, 27].

Одна з головних властивостей міфологічного простору – "його неоднорідність, наявність у ньому сакрального "центру" ("пуп землі") і потенційно ворожої "периферії". Ця ознака повністю втілюється у світі комп'ютерної гри. Від цього центру починаються "розповідь", сюжет гри, шлях віртуального персонажу, який має для завершення "оповідання" пройти усі запрограмовані завдання-квести, подолати опонентів-ворогів, досягти певних меж чи ступеню їх розсунення. Як і у міфі, неоднорідність зумовлена, по-перше, умовно можливими або обов'язковими подіями, що відбуваються в різних місцях цього простору; по-друге, властивостями їхніх "постійних мешканців" ("анімати" або "боти" – "запрограмовані синтетичні персонажі") і, по-третє, різними властивими їм умовами – "природними, рукотворними або міфологічними, причому останні, безсумнівно, переважають. Подібний простір уривчастий, розділений численними межами, втім, хиткими, рухомими і залежними від багатьох умов.

Справедливе для міфу, можна віднайти у відеоігрі. "Хоча видимість "статичного" простору для чудових актів і персонажів залишається, проте в процесі дій просторова субстанційність в будь-який момент втрачається. Вона є, але її не приймають до уваги. Вона замінюється просторовою функціональністю" [4, 73].

Література:

1. Степанцева О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества : Автореф. дис. канд. культурологии : спец. 24.00.01 "Теория и история культуры" / О. А. Степанцева. – СПб., 2007. – 27 с.
2. Pointer. Геймеры [Електронний ресурс] / Pointer // Словарь молодежного сленга. – Режим доступа до статті : <http://teenslang.su/id/9450>.
3. Руднев В. П. Картина мира [Электронный ресурс] / В. П. Руднев // Словарь культуры XX века : Ключевые понятия и тексты. – М.: Аграф, 1999. – 381 с.
4. Голосовкер Я. Э. Логика мифа / Я. Э. Голосовкер. – М. : Наука, 1987. – 217 с.